

Indice

Segni e simboli	7
Prefazione	9
Capitolo I	
Fare attenzione alle risorse dell'avversario	13
Esercizi	28
Soluzioni	56
Capitolo II	
Il Processo di eliminazione	175
Esercizi	188
Soluzioni	206
Capitolo III	
Trappole	265
Esercizi	280
Soluzioni	286
Capitolo IV	
Il pensiero profilattico	311
Esercizi	327
Soluzioni	353
Bibliografia	443

Prefazione

Savielly Tartakower ci ricorda, con la sua caratteristica ironia, che *Anche il vostro avversario ha diritto di esistere*.

Immersi nelle nostre analisi, tendiamo a volte a dimenticarcene, salvo poi doverne pagare un prezzo salato. Come ha scritto Viktor Kortchnoi: *Se non controllate che cosa sta facendo il vostro avversario, finite di lamentarvi della sfortuna dopo ogni partita*. Non esiste giocatore completamente immune da questo tipo di errore, ma alcuni vi incorrono più spesso di altri. Ci cascano soprattutto, con poco invidiabile regolarità, gli ottimisti troppo sicuri di sé. Questo volume, con la sua raccolta di esercizi, ha lo scopo di aiutarvi a fare progressi tangibili in questo aspetto del gioco, il che a sua volta dovrebbe far scattare un miglioramento sia dei risultati sia del vostro livello generale di comprensione scacchistica.

Tutti e quattro i capitoli di cui si compone il libro trattano, in un modo o nell'altro, dell'abilità di riuscire a pensare non solo con la nostra testa, ma anche con quella dell'avversario, di metterci insomma nei suoi panni. Gli esempi contenuti nei primi tre capitoli "Fare attenzione alle risorse dell'avversario" "Il processo di eliminazione" e "Trappole" sono di natura prevalentemente tattica; il quarto capitolo "Il pensiero profilattico" è composto per la maggior parte di esercizi posizionali. Ribadisco che oggi il confine tra gioco posizionale e tattica è puramente speculativo, ed è talvolta impossibile tracciarlo perfino nell'analisi di una singola posizione; figuriamoci poi nei capitoli di un libro che contiene una messe di esempi diversi.

L'obiettivo è stato quello di fornire al lettore materiale di alta qualità, in modo che egli possa allenarsi su tali importanti aspetti del gioco prendendo in esame varianti che sono di solito tralasciate dagli autori di libri di

scacchi. Ovviamente, esempi di questo tipo si trovano in qualsiasi libro di esercizi, ma li sono disseminati in mezzo a una moltitudine di altri, sicché non ho quasi mai trovato una selezione specifica di materiale su questi argomenti. Le rare eccezioni di cui ho conoscenza sono i libri di Artur Jusupov e la monografia *Calculation* di Aagaard, che si basano sugli stessi principi di questa raccolta.

Ciascun capitolo comincia con una breve sezione “teorica”. Seguono poi diverse decine di esercizi ordinati (non strettamente, ma con una certa dose di elasticità) secondo il principio “dal facile, anche elementare, al difficile”. La ricerca della mossa e il calcolo delle successive varianti metterà alla prova le vostre capacità e vi aiuterà a capire meglio tutti gli stadi della partita: ecco perché tra gli esercizi ci sono posizioni di apertura, mediogioco e finale, prese non solo da vere partite, ma anche da studi. Gli esercizi che si trovano all’inizio di ogni capitolo possono anche essere risolti indipendentemente dal capitolo relativo, così come quei diagrammi, all’interno delle “Soluzioni”, che recano l’indicazione di chi ha il tratto seguito da un punto di domanda.

I commenti alle “Soluzioni” sono abbastanza dettagliati, e non si limitano a dare la corretta sequenza di mosse e l’analisi di varianti secondarie. Ho cercato di spiegare minuziosamente la logica che presiede alla ricerca di una soluzione, e come un giocatore può arrivare alle giuste conclusioni durante la partita. Va detto che il modo di ragionare e di calcolare che propongo non è affatto una via obbligata per tutti. È probabile che in molti casi riusciate a raggiungere il vostro obiettivo per un’altra strada, e questo è quanto ci si deve aspettare, perché ciascuno di noi pensa con la propria testa e ha un personale metodo decisionale.

Devo ora precisare alcuni dettagli tecnici. Come in tutti i miei libri e articoli, le citazioni incluse nel testo sono riportate in corsivo. Negli esempi che si trovano all’inizio di ogni capitolo, le mosse giocate in partita sono riportate in grassetto. Nelle soluzioni degli esercizi, le cose cambiano: sono in grassetto le mosse della variante principale, indipendentemente dal fatto che siano state effettivamente giocate o meno. Posizioni derivanti da varianti secondarie e posizioni delle “Soluzioni” sono presentate in diagrammi più piccoli. Molte posizioni provenienti da studi non sono riportate dalla posizione iniziale: in tal caso, accanto al nome del compositore compare un asterisco. Lo stesso vale per posizioni che provengono da analisi di partite.

La maggior parte degli esempi è presa dal mio personale “Eserciziario”, un lavoro che è il risultato di decenni di raccolta e selezione di posizioni interessanti. Ovviamente qualcuno di questi esempi è già stato usato in miei libri precedenti; e allora, perché riproporli ancora? Sono sceso a un compromesso.

Alla fine di ognuno dei quattro libri che compongono la serie *School of Chess Excellence* c'è un indice tematico che elenca tutti gli esercizi ivi compresi secondo il tipo di abilità che intendono sviluppare, fra le quali compaiono tutte e quattro quelle che sono oggetto di questo libro. Non ho riportato nella presente opera esercizi tratti da quei libri, tranne un paio; se però in seguito deciderete di continuare lo studio di questi argomenti, potrete procurarveli e lavorare anche su quelli. Tantomeno ho riportato qui esercizi dal capitolo “8 x 12” che si trova nel primo libro della serie *School of Future Champions*, seppur nella lista dei dodici argomenti trattati (a ognuno dei quali sono dedicati 8 esercizi) si trovano “Fare attenzione alle risorse dell'avversario”, “Trappole” e “Profilassi”.

Esempi interessanti si trovano anche in tutti gli altri miei libri, ma sarebbe difficile per voi estrapolarli a causa della mancanza dei relativi indici; ho quindi ritenuto che fosse possibile inserirli in quest'opera. Ribadisco che non sono molti: la stragrande maggioranza degli esempi qui presentati non si trovano nei miei libri precedenti.

A buona parte delle partite e degli spezzoni di partita che propongo qui alla vostra attenzione può applicarsi la definizione di “tragicommedia” (ampiamente usata per la prima volta nel mio “*Manuale dei Finali*”) perché un giocatore prima e poi l'altro commettono errori marchiani. La scelta di questo tipo di materiale non è intenzionale, ma neppure accidentale. Sono episodi di questo genere che il più delle volte attirano l'attenzione dei commentatori che analizzano le partite, e che finiscono poi nelle riviste, nei libri e nei siti internet; le posizioni più interessanti fra queste vengono inserite nel mio eserciziario.

C'è un aspetto positivo nel mostrare errori banali commessi da grandi maestri: diventa evidente che possiamo affrontare con successo anche giocatori molto forti se il nostro gioco progredisce. È questo un compito sì arduo e molto complicato, ma anche perfettamente fattibile attraverso l'allenamento sistematico: vale dunque la pena provarci.

Mark Dvoretzky

Mosca maggio 2015

1

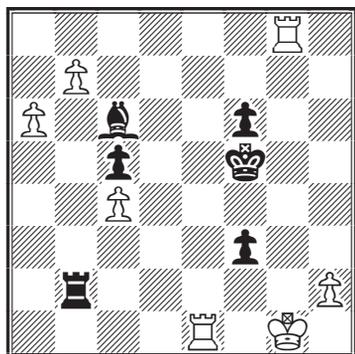
Fare attenzione alle risorse dell'avversario

La parola chiave nel titolo di questo capitolo è “attenzione”. Non è un caso che molti errori (le chiamiamo “sviste” ed “erroracci”) non siano affatto da ascrivere a nostre idee fallaci, bensì alla tenace resistenza messa in campo dal nostro avversario. Non ce ne accorgiamo perché la nostra attenzione è tutta indirizzata a trovare le mosse migliori per noi; bisogna invece mettersi un po' più spesso nei panni dell'avversario e immaginare come reagirà a quello che abbiamo in serbo per lui. L'importante abilità che dà il titolo al capitolo, però, come qualsiasi altra, non nasce da sé.

È un tipo di allenamento che è difficile fare in torneo: li siamo bombardati da un'infinità di problemi e sopraffatti da forti emozioni. Ma se mettiamo i pezzi sulla scacchiera in una situazione tranquilla, per es. a casa, in una scuola di scacchi o durante un incontro di allenamento, allora è più facile correggere il nostro processo decisionale. Ciò è ancor più vero quando ci troviamo di fronte a posizioni che è difficile riuscire a comprendere senza studiare accuratamente le risorse e le *chances* dell'avversario.

Se con lo studio arriverete a risolvere in scioltezza e precisione gli esercizi di questo libro, sarete in grado di trattare con disinvoltura situazioni consimili anche in torneo. Per farci un'idea più precisa delle difficoltà che affronteremo, cominciamo a vedere alcuni esempi pratici cercando di capire le ragioni degli errori commessi.

Vallin – Nielsen
1968



1. b8? è vincente?

Il Bianco ha un vantaggio schiacciante, ma non deve permettere la forchetta ...f3–f2+. Le più semplici sono 1. ♖f1! o 1. ♔f1! e l'avversario può abbandonare subito.

In posizioni stravinte, quando sembra che tutte le strade portino a Roma, è facile perdere prudenza e concentrazione come è accaduto qui al Bianco. Il classico adagio “La cosa più difficile è vincere una partita vinta” mette in guardia da una pericolosa sicumera. In situazioni come questa, bisogna essere dei “predatori” e scegliere, fra le varie possibilità, quella che non lascia la minima speranza all'avversario.

1. b8? f2+ 2. ♔f1 ♙g2+!!

Probabilmente, è questo scacco che il Bianco non aveva previsto. Ora dovrebbe alzare un po' la guardia, ma non lo fa. Prendendo in g2 con la Torre, entrerebbe in un finale di Torre conservando ancora un grande van-

taggio; decide invece di accettare la battaglia.

3. ♔xg2?

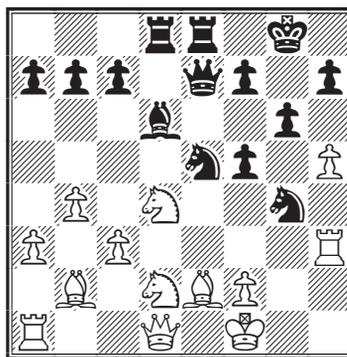
Se ora 3...fe♖+? 4. ♖xb2, il Re riesce a sfuggire agli scacchi: 4...♖e4+ 5. ♔h3 ♖f3+ 6. ♙g3 ♖h5+ 7. ♔g2. Ma adesso arriva un'altra sorpresa:

3...f1♖++!! 4. ♔xf1 ♖f2+!, ora la Torre insegue il Re sulle case f2, g2, h2 e se il Bianco la cattura c'è lo stallo.

La risposta alla domanda sotto il diagramma è: Sì! Nel finale di Torre, il Bianco vince.

3. ♙xg2! fe♖+ 4. ♔xe1 ♖xb8, e adesso vincono sia 5. a7 ♖b1+ 6. ♔d2 ♖a1 7. ♙g7 ♔e6 8. h4 f5 9. h5 ♔f6 10. h6+, che 5. ♖a2 ♔e4 6. a7 ♖a8 7. h4 ♔f4 8. ♔f2 ♔g4 9. ♔e3 f5 10. h5+.

Tajmanov – Vorotnikov
Leningrado 1978



Valutate 21.f4

Il Nero ha solo due pedoni per il pezzo e nessuna minaccia immediata, quindi è probabile che finisca per perdere. A volte però una sola mossa imprecisa è

sufficiente per ribaltare una valutazione nel suo esatto opposto.

21.f4?

Nel commento di una sua partita contro Tajmanov, Mikhail Botvinnik una volta osservò: *Detestava il dubbio, il che lo portava spesso a prendere decisioni affrettate*. Lo stesso Tajmanov riconosce la correttezza di quell'osservazione: *Spesso faccio mosse "naturali" senza pensare, e talvolta mi lascio irretire nel 'ritmo da Zeitnot' del mio avversario*. Il Bianco contava su 21...♖c6

22.♙xg4 fg 23.♜xg4+, e non vide la fortissima risposta.

21...♖f3!! 22.♞xf3?! "Gli errori non vengono mai da soli!" Nemmeno 22.♗2xf3?! ♗e3+

23.♔g1 ♗xd1 24.♞xd1 ♙xf4 offre chances di salvezza, invece 22.♗c4! è molto più coriacea, anche se nella variante 22...♗fh2+! 23.♔g1 ♙xf4 24.♙c1 ♙xc1 25.♞xc1 b5!, il vantaggio del Nero rimane schiacciante.

22...♜h4! 23.♞g3 (unica difesa dal matto in h1)

23...♜h1+ 24.♞g1 ♗e3+ 25.♔f2 ♜h2+ e il Bianco abbandona.

L'aspetto centrale di questi esempi non è il trovare la continuazione più forte (possono esserci diverse mosse buone), ma l'evitare strade tentatrici ma sbagliate. Ad ogni modo, proviamo a vedere qual è la migliore per il Bianco.

Tajmanov raccomanda 21.♗c4!± che può essere giocata anche dopo

aver cambiato i pedoni in g6). Dato che il Bianco ha un pezzo in più, in linea di principio ogni semplificazione va a suo vantaggio. L'ingegnoso tentativo 21...♗xc4 22.♙xc4 ♙g3!? (se 23.♞xg3?, allora 23...♜h4 24.♞xg4 ♜h1+ 25.♞g1 ♜h3+ con scacco perpetuo) proposto da Artur Jusupov è confutato da 23.hg hg 24.♜b3!, che prepara la mazzata decisiva 25.♙xf7+!

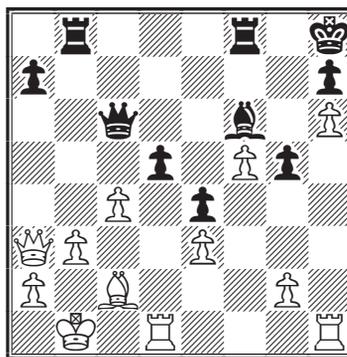
Un altro modo per forzare una semplificazione: 21.♗e4 fe 22.♙xg4, sembra peggiore: dopo 22...♗d3 il Nero ha buon compenso per il pezzo.

La scelta più energica e più forte consiste nel passare al contrattacco: 21.hg hg 22.c4!, e se 22...c5, allora 23.♗xf5! gf 24.♙xg4 fg 25. ♜xg4+! con matto imparabile.

La posizione che segue è molto più difficile da valutare delle prime due.

Hodgson – M. Gurevich

Campionato europeo a squadre
Haifa 1989



È il caso di giocare 31...♞fc8 ?

È chiaro che l'iniziativa del Nero è un buon compenso per i due pedoni in meno, soprattutto in considerazione del fatto che può riprendersene subito uno (ma non con 31... ♖xc4?? a causa di 32. ♗xf8+!). Si tratta unicamente di vedere se sarà in grado o meno di convertire la sua posizione attiva in un attacco decisivo.

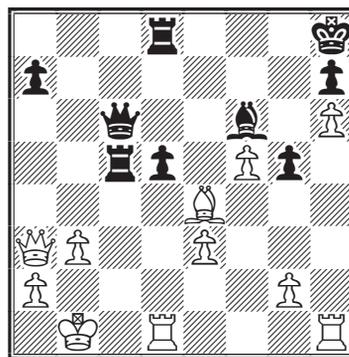
A prima vista, la mossa 31... ♖fc8?! sembra risolvere in maniera convincente il problema, per via della minaccia 32... ♖xc4 difficile da parare. Mikhail Gurevich invece trova l'ingegnosa confutazione 32. ♖xd5! ♖xc4 33. ♗b2!! ♖c6 (è cattiva 33... ♙xb2? 34.bc), e adesso non 34. ♖c5? ♗a6! 35. ♖xc8+ (35. ♖e5 ♖xc2!—+) 35... ♖xc8 36. ♗c1 ♗a5—+, ma 34. ♖d4! e il Bianco come minimo non sta peggio.

Il Nero poteva giocare la semplice 31... dc!? 32. ♖d6 (32. ♗d6 ♖c8) 32... ♗c7, con l'idea di proseguire 33... cb 34.ab ♖c3. L'iniziativa rimane nelle sue mani, anche se non sarà facile riuscire a far breccia nelle difese dell'avversario.

Anche le conseguenze della mossa effettivamente giocata in partita dal GM, 31... ♖fd8!? sono poco chiare. La variante 32.cd ♖c3 33. ♖d4 ♖bc8 34. ♗b2 ♗xb2+ 35. ♙xb2 ♙xd4+ 36.ed ♖xd5 37. ♙xe4 ♖xd4 conduce a un finale dove il Nero sta meglio (ma si tratta di sapere quanto meglio). Il Bianco, però, ha a sua disposizione la risorsa difensiva 32. ♙c1! che para la

minaccia 32... ♖xc4 e al contempo impedisce 32... dc? a causa di 33. ♖xd8+ ♖xd8 34. ♖d1+-. Il Nero può mantenere la tensione con 32... a5!?

32.c5?! ♖b5 33. ♙xe4 ♖xc5



La posizione del Bianco sembra preoccupante sia dopo 34. ♖c1 ♖xc1+ 35. ♖xc1 ♗b6, minacciando 36... ♗xe3, sia dopo 34. ♙d3 ♗d6!, che impedisce 35. ♖c1 e mette la donna sulla strada verso e5). Eppure entrambe queste mosse erano meglio che prendere il pedone a7 come avvenuto in partita. Evidentemente Julian Hodgson sottovalutò il pericolo a cui il suo re andava incontro.

34. ♗xa7? ♖c8 35. ♙xd5 ♗b5

35... ♖xd5! 36. ♖c1 ♖d1!! 37. ♖hxd1 ♗e4+ chiude il discorso in maniera più rapida e incisiva.

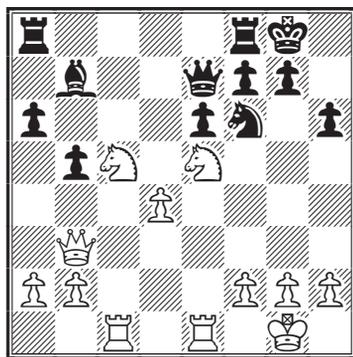
36. ♖d2 (36. ♗f7 ♖c1+!; 36. ♙e4 ♗e8!) 36... ♖xd5 37. ♗f7 ♖d6! 38. ♖c2 ♗xf5 39. ♖hc1 ♗xc2+! il Bianco abbandona.

Accade spesso che un giocatore si lasci trasportare dall'entusiasmo per una combinazione che ha esco-

gitato, e non abbia poi il tempo o la pazienza di controllarla bene. Il risultato è che non vede nemmeno la più semplice confutazione.

Simagin – Beilin

Vilnius 1946

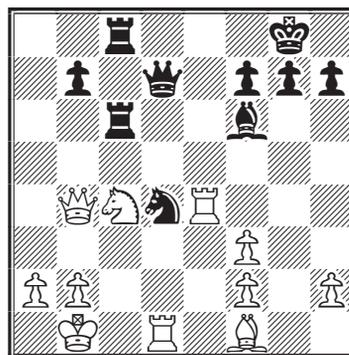


*Trovate la combinazione
e valutatene la correttezza*

appena si vede una risposta apparentemente forte da parte del nostro avversario. A volte anche quella risposta è a sua volta confutabile. L'esempio che segue è un classico al riguardo già da molto tempo.

Short – Miles

Campionato britannico,
Brighton 1984



Vladimir Simagin si lasciò sedurre dal tatticismo **1. ♖g6? fg 2. ♖xe6 ♜f7 3. ♘xb7**. Il suo avversario giocò **3... ♘d5!**, e adesso prendere il cavallo porta al matto **4... ♜xf2+ 5. ♔h1 ♜f1+**; diversamente, il Nero si tiene il pezzo in più. Seguì quindi **4. ♖e2 ♜xb7 5. ♖c5 ♖ad8 6. ♖e5 ♜f7!**—+ (di nuovo lo stesso motivo, ma bastava anche **6... ♖f5**—+).

Il Bianco avrebbe dovuto ammettere che non aveva alcun vantaggio e limitarsi a una mossa tranquilla: per esempio cambiare il forte alfiere con **1. ♘xb7=**.

È anche vero che non bisogna abbandonare una propria idea non

Stavolta non c'è didascalia sotto il diagramma, come invece era avvenuto per ognuno degli esercizi precedenti. Le didascalie indirizzavano l'attenzione verso la soluzione di uno specifico problema, facilitando così la ricerca. D'ora in poi, nella maggior parte dei casi non darò più questi "suggerimenti".

Cionondimeno, a volte metterle è essenziale. Per esempio, è molto probabile che per risolvere la posizione della partita Tajmanov–Votrotnikov, un giocatore dotato di buon istinto posizionale trovi subito la forte idea di aprire la colonna h in combinazione con la diagonale a1–h8, e che di

conseguenza non prenda nemmeno in considerazione la mossa 21.f4?, finendo per non provare nemmeno a confutarla. Detto altrimenti, l'esercizio non raggiungerebbe il suo scopo.

Nella posizione dell'ultimo diagramma, il Bianco ha un sano pedone in più e i pezzi ben collocati. Con la mossa giocata in partita, **22.a3**, conservò un grande vantaggio.

Ma non è possibile che potesse chiudere subito la contesa? Nigel Short scelse di non prendere la qualità con **22.♖b6!** a causa della bella risposta **22...♗e2!**, dove prendere l'uno o l'altro pezzo porta al matto: **23.♗xd7? ♜c1+ 24.♞xc1 ♞xc1#** o **23.♙xe2? ♜xd1+ 24.♙xd1 ♞c1#**.

A entrambi i giocatori sfuggì la bella mossa di deviazione/adescaamento **23.♜f8+!!**, che lascia il Bianco in grande vantaggio materiale.

Nella partita che segue, ebbe luogo un intenso duello in apertura.

Sax – Veingold

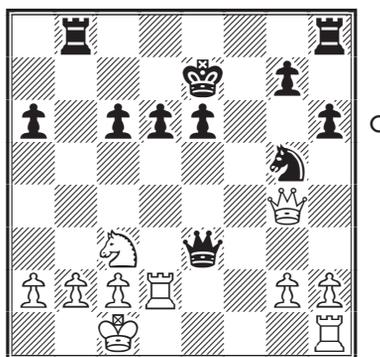
Tallinn 1979

1.e4 c5 2.♗f3 d6 3.d4 cd 4.♗xd4 ♗f6 5.♗c3 ♗c6 6.♙g5 e6 7.♜d2 a6 8.0–0–0 h6 9.♙h4 (più frequente la ritirata in f4 o in e3) **9...♗xe4 10.♜f4 ♗g5 11. ♗xc6 bc 12.♜a4 ♜b6 13.f4 ♗h7 14.f5 ♞b8 15.fe ♙xe6 16.♙c4 ♙e7 17.♙xe7 ♗xe7 18.♙xe6 fe 19.♜g4 ♜e3+**

Una situazione piuttosto rara: più volte, nelle ultime mosse, il Nero

avrebbe potuto prendere in b2 con scacco, ma fece bene a non farlo! Per esempio, nella Vasjukov–Zurakhov, 1960, dopo **19...♜xb2+?! 20.♙d2 ♗g5?** (è meglio **20...♞hf8**) **21.♞b1 ♜a3 22.h4 ♗f7 23.♞he1 e5 24.♞f1**, il Bianco ottenne un attacco vincente.

20.♙d2 ♗g5



Gyula Sax giocò prudentemente **21.♗d1?!**, e non ne cavò nulla.

21...♜e4 22.♜g3 ♜e5 23.♜xe5 (deve cambiare le donne, altrimenti dopo **23.♜f2 ♗e4 24.♜a7+ ♗f6** il Nero è in vantaggio) **23...de 24.♙e1 ♗f7** con parità. Non va peggio per il Nero il seguito **24...♞hd8 25.♞xd8 ♞xd8 26.♞xe5 ♞d5**, come nella partita Westerinen–Csom, Las Palmas, 1978.

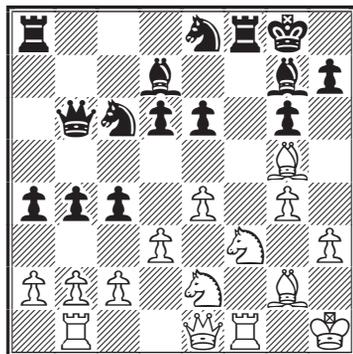
La mossa più naturale e anche la migliore è **21.h4!**. Mi arrischio a pensare che Sax l'abbia scartata a causa della risposta **21...♞xb2?**, che invece è confutabile addirittura in due modi: **22.♞h3! ♜e1+ 23.♞d1+-** oppure **22.♜d4! ♜xd4 23.♞xd4+-**. Ecco per-

ché il Nero deve rispondere 21...♘f7, sulla quale si può giocare 22.♘d1 o 22.♖h3 con battaglia complicata.

In tutti gli esempi precedenti, nonché nella maggioranza di quelli contenuti nella sezione esercizi, il punto cruciale consiste nella ricerca di una risorsa tattica nascosta a favore dell'avversario, tale da poter mandare all'aria i nostri piani. Nella prassi, di solito la tattica è strettamente interconnessa con la strategia; per fare la scelta giusta, quindi, è importante non solo trovare mosse specifiche, ma saperne valutare le conseguenze e percepire i pericoli che si annidano nelle diverse varianti. Vediamo ora alcune partite nelle quali il problema di tenere presenti e valutare correttamente le possibilità dell'avversario si è presentato ai contendenti in più di un'occasione.

Dvoretsky – Ludolf

Viljandi 1971



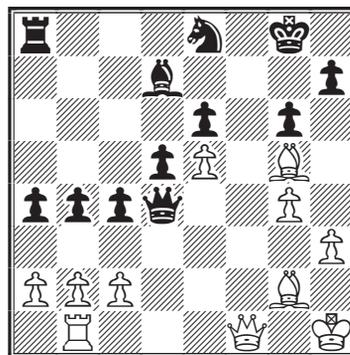
Il Nero vuole distruggere la mia catena di pedoni con 18...b3. La presa 18.dc

♖c5 è buona per lui a causa della doppia minaccia 19...♖xf3 e 19...♖xc4. E allora come evitare la sgradevole apertura di colonne sul lato di donna? Il problema si risolve con un sacrificio posizionale di pedone.

18.d4! ♘xd4?

Non si doveva accettare il sacrificio, perché adesso il re nero si sottopone ad un attacco decisivo. La sottovalutazione delle *chances* dell'avversario si manifesta a volte proprio in questa forma: non in un errore concreto, ma nel non capire gli svantaggi o i pericoli della posizione nella quale entriamo.

19.♘exd4 ♘xd4 20.♘xd4 ♖xf1+ 21.♖xf1 ♖xd4 22.e5! d5 (22...♖xe5 23.♘h6+)



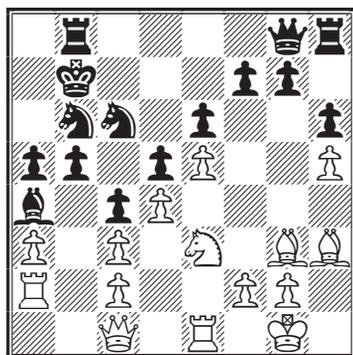
Dopo la naturale 23.♘h6?, il Nero si difende con 23...♖c5! 24.♖f4 ♘g7 e a seguire 25...♖f8 o 25...♖f8. È di vitale importanza prendere il controllo di c5.

23.♘e7!

Su 23...♘g7 o 23...♘c7, sono decisive 24.♖f6 e 25.♖f1.

Il Nero abbandona.

Inarkiev – Vitjugov
 Campionato russo, Mosca 2008



La posizione del Nero è difficile: non ha proprio niente di buono da fare. La spinta ...g7–g5 crea diverse debolezze sull'ala di re, e lo stesso si può dire dell'altra spinta ...f7–f5 (che al momento non è comunque possibile perché la Tb8 verrebbe attaccata di scoperta). Per giunta sono esigue le possibilità di cominciare un attacco sull'altro lato della scacchiera. Per esempio, l'immediata 27...b4 è facilmente contrastata da 28.ab ab 29.cb ♘xd4 30.♖a1 o 29...♘xb4 30.♜xa4 ♘xa4 31.♗a3.

Il Bianco ha a disposizione un piano ovvio e molto pericoloso: f2–f4–f5. Il Nero non può permettere che il pedone arrivi in f5, che è il motivo per cui in questo tipo di posizioni si risponde di solito a f2–f4 con ...g7–g6; ma così facendo il cavallo o l'alfiere si installano in f6.

La situazione si riduce a questo: se il Nero non ha una buona risposta a f2–f4, allora bisogna giocarla subito; se invece ce l'ha, allora la spinta va preparata. Se Ernesto Inarkiev avesse pensato almeno un attimo alla possibile reazione del suo avversario, avrebbe indubbiamente capito tutto e giocato 27.♙h4!, conservando tutti i vantaggi della sua posizione. Sfortunatamente, però, tutto preso dal suo piano, Ernesto si è dimenticato dell'avversario, concedendogli un pericoloso controgio.

27.f4? f5!

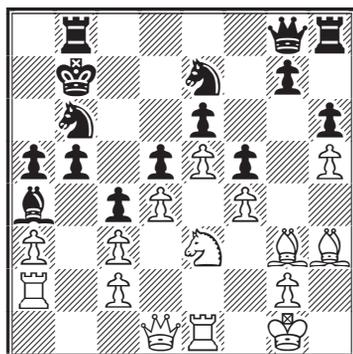
È chiaro che in caso di 28.ef gf, l'alfiere g3 rimane sotto attacco. Dopo 29.♙h4 f5, la posizione si stabilizza e il Nero ha la forte manovra ...♘b6–c8–d6–e4.

Il commento alle prossime due mosse del Bianco illustra bene un aspetto importante del nostro atteggiamento circa le possibilità dell'avversario: il pensiero preventivo.

28.♗d1?!

È ovvio che il Nero vuol fare ...g7–g5. Il Bianco prenderà *en passant*; il Nero a sua volta riprenderà in g6 di donna, ma preferirebbe che lì ci andasse il cavallo. Per impedire al cavallo di occupare g6, ha senso giocare 28.♙h4!, conservando un certo vantaggio dopo 28...g5 29.hg ♗xg6, anche se si è notevolmente ridotto nelle ultime mosse.

28...♘e7!



Dopo il cambio di pedoni in g6, il Bianco deve fare i conti con ...h6–h5–h4. Potrebbe provare a impedirgliela portando la donna in h5, ma l’alfiere g3 indifeso permetterebbe la cattura ...♖xe5!. Il Bianco deve giocare la profilattica 29.♗h2!, confidando in 29...g5 30. hg ♖xg6 (30...h5 31. ♗h4 ♖xg6 32. ♗g5) 31. ♗h5!.

29.♗f1?! g5 30.hg ♖xg6

La situazione è cambiata in maniera drastica. L’attività del Bianco è molto limitata dall’imminente avanzata del pedone h, e il Nero può preparare anche l’altra spinta ...b5–b4. La posizione del Bianco rimane difendibile, ma è incontestabile che lo sviluppo degli eventi abbia consegnato del tutto l’iniziativa al Nero. Credo perciò che Inarkiev abbia fatto bene a cercare di interrompere questa deriva negativa con il sacrificio posizionale di un pezzo per due pedoni.

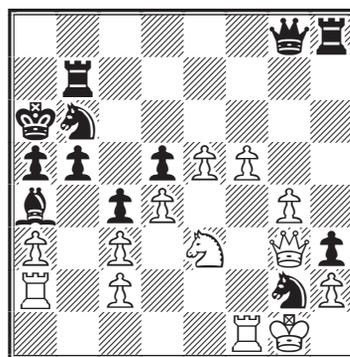
31.♗xf5! ef 32.♖xf5 ♔a6 33.♗f3?!

L’ultima imprecisione. Era meglio 33. ♗h2!?, con l’idea 34. ♗h5, e se 33...h5, allora 34. ♖e3 seguita da f4–f5.

33...h5!?

Nikita Vitiugov vide la variante 33...♗f8 34. ♖e3 ♖e7 35.f5 (non si può permettere un blocco in f5) 35...♖xf5 36. ♖xf5 ♗xf5 37. ♗xf5 ♗xg3 38. ♗f3 con *chances* circa pari, ma ritenne di poter aspirare a qualcosa di più.

34.♖e3 h4 35.♗h2 h3 36.g4 ♖h4 37.♗g3 ♗b7! 38.f5 ♖g2



39.g5?

L’errore decisivo, anche questo da ascrivere a disattenzione verso le possibilità dell’avversario: Inarkiev non vede la letale 41esima del Nero. Invece, con 39. ♖xg2 hg 40. ♗f2 (su 40. ♔xg2? sono fortissime sia 40...♗bh7 41. ♗g1 ♗g5+ che 40...♗g7!? 41. ♗f4 ♗gh7 42. ♗g1 ♗g5+) 40...♗bh7 41. ♗xg2 ♗h3 42. ♗f4, il Bianco conserva le sue carte migliori: i pedoni passati sul lato di re, e con essi la speranza di un buon esito della battaglia.

Il GM Vugar Gashimov ha proposto la mossa 39. ♗f4!? che non è affatto semplice da confutare.

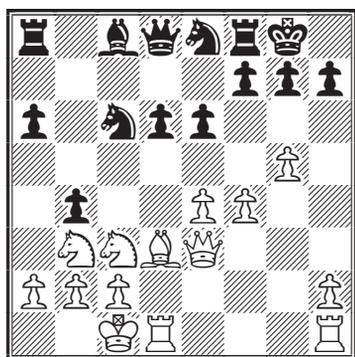
39...♗h5 40.g6 ♖xe3 41.♗xe3 ♗f7!

Uno dei pedoni è perso e la partita non durerà a lungo.

42.f6 ♖xg6+ 43.♙g3 h2+ 44.♔h1 ♜h3 45.♞f3 ♙xc2 il Bianco abbandona.

Anand – Ninov

Campionato Mondiale Juniores Baguio 1987



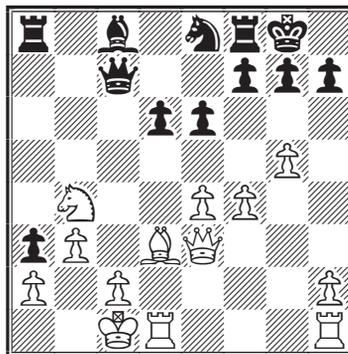
Nella scelta della casa dove ritirare il cavallo, il Bianco si trova a risolvere un problema puramente posizionale, che implica però la valutazione del controgioco nemico. Se gioca 15.♘e2 prepara un attacco di pedoni sul lato di re, ma deve essere pronto a fronteggiarne uno simile sull'altro lato. L'alternativa è il blocco dei pedoni nemici con 15.♘a4 spostando il teatro delle operazioni al centro scacchiera e sul lato di donna. Al posto del giovane indiano, voi che decisione avreste preso?

Viswanathan Anand vede che con 15.♘a4! ♞b8 (altrimenti il cavallo va in b6) 16.e5! otterrebbe l'importante casa c5 e con essa il vantaggio, ma opta per un seguito più tagliente.

15.♘e2 a5 16.♘bd4 ♘xd4 17.♘xd4

In partita, la strategia del Bianco venne giustificata a posteriori dal prosieguo della partita 17...♞b6?! 18.e5!± ♙b7 19.♞hf1 de (19...a4 20.f5!) 20.fe ♞d8? (la più coriacea 20...g6 conduce a un finale difficile: 21.♘f5 ♞xe3+ 22.♘xe3±) 21.♙xh7+! ♔xh7 22.g6+ ♔g8 23.♞h3 ♘f6 24.ef fg 25.fg e il Nero abbandonò.

In caso di arroccchi eterogenei ogni tempo conta e bisogna agire con la massima energia, senza esitare a sacrificare materiale. Il Nero ovviamente scartò la naturale 17...a4! a causa di 18.♘c6 ♞c7 19.♘xb4 a3 (altrimenti 20.a3 seguita da ♔b1 e c2–c3) 20.b3.



Il Bianco vuole giocare ♞d4. Anand dà due brevi varianti: 20...♞c3 21.♞e1! ♞b2+ 22.♔d2 è buona per il Bianco: sorprendentemente, il Nero ha poco compenso per il pedone.

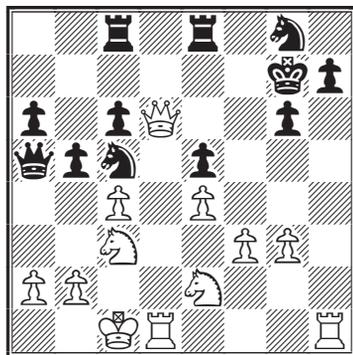
20...♞b8 21.♘a6 ♙xa6 22.♙xa6 e a seguire ♙c4 – la posizione del Bianco.

co sul lato di donna è solida perché il povero cavallo in e8 non è in grado di scacciare l'alfiere bianco.

Purtroppo, Anand non aveva prestato sufficiente attenzione alle risorse del suo avversario. Nella seconda variante c'è un grave errore: a 21. ♖a6? segue 21... ♖b6!! 22. ♖xb6 ♖xb6, e il cavallo è perduto. Perciò il Bianco deve giocare 21. ♖d2 ♖c5 22. ♖a6 ♕xa6 23. ♕xa6 ♖c7 a cui seguirà 24...d5: il Nero ottiene un buon compenso per il pedone. Se fosse andata così, Anand si sarebbe probabilmente rammaricato di aver scartato la più precisa 15. ♖a4!

Khodos – Sergievsky

Voronezh 1959



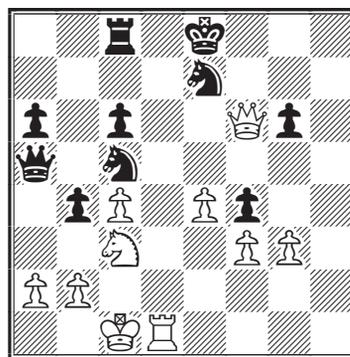
Ora le alternative sono 19...bc e 19...b4.

La semplice 19...bc!, con la sgradevolissima minaccia di uno scacco di cavallo in d3, assicura al Nero una posizione vincente. La disperata 20. ♖f4 (minaccia 21. ♖xh7+) 20...ef 21. ♖d4+ non funziona a causa di 21... ♖f6! 22. ♖xh7+ (22.e5

♖xe5!) 22... ♖xh7 23. ♖xf6 ♖d3+ 24. ♖b1 ♖h5-+. Anche 20. ♖d4 è confutata nell'identico modo. Vladimir Sergievsky optò per 19...b4? facendo affidamento su 20. ♖b1? ♖cd8! 21. ♖xc6 ♖e6-+.

La sua scelta non ebbe successo in parte perché la combinazione esaminata poc'anzi, 20. ♖f4!?, che non funziona con un pedone nero in c4, è qui invece sufficiente per pattare. Bisogna però ammettere che era praticamente impossibile calcolare e valutare correttamente davanti alla scacchiera tutte le complicazioni che ne scaturiscono.

20...ef (20... ♖f6? 21. ♖xh7+!!) 21. ♖d4+ ♖f8 (non ha più successo 21... ♖f6? 22. ♖xh7+ ♖xh7 23. ♖xf6 ♖d3+! 24. ♖c2! ♖h5 25. ♖xd3±) 22. ♖xh7 ♖e7 23. ♖xe7 (su 23. ♖h8?! c'è la forte replica 23... ♖d7!) 23... ♖xe7 24. ♖f6+ ♖e8.



L'immediata 25. ♖h8+?! ♖f7 26. ♖h7+ ♖f8 non arriva a dare il perpetuo e permette all'avversario di respingere l'attacco:

27. ♖h8+ ♘g8 28. ♜d6! ♘d3+! 29. ♜xd3 (altrimenti 29... ♖e5) 29... bc o 27. ♜d6 ♘d3+! 28. ♔b1 ♖e5 29. ♜xd3 bc ⊖.

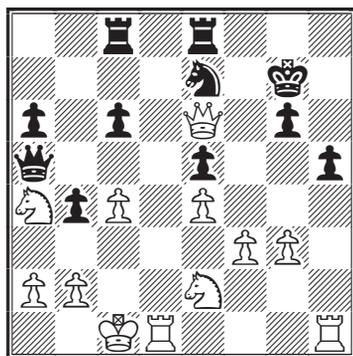
Invece è molto forte 25.e5!: 25...bc 26. ♖h8+ ♔f7 27. ♖f6+ ♔g8 28. ♜h1 (se il Nero ha deviato la torre con uno scacco in d3 alla 25esima mossa, la casa e6 è ora accessibile alla donna) 28... ♘d3+ 29. ♔b1 c2+! 30. ♔xc2 ♘b4+ 31. ♔c1! ♘xa2+ 32. ♔b1 ♘c3+ 33. ♔c2 ♖a4+ (un altro piccolo problema inerente al fare attenzione alle risorse dell'avversario: 34. ♔xc3? ♘d5+! perde) 34. ♔d3! ♜d8+ 35. ♔xc3 ♖a5+, con scacco perpetuo.

Ma non è tutto qui: al momento di spingere in b4, il Nero non ha previsto la brillante risposta che consente all'avversario di creare un attacco decisivo.

20. ♘a4!! ♘xa4 21. ♖d7+ ♘e7

22. ♖e6 (minaccia 23. ♜xh7+)

22...h5



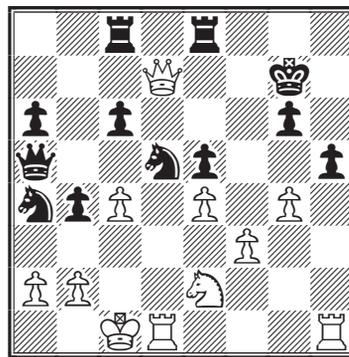
E qui German Khodos non colse l'opportunità per concludere l'at-

tacco in grande stile con 23. ♜xh5!! gh 24. ♜d6! con la mortale minaccia 25. ♖h6+ ♔g8 26. ♖g5+.

23.g4?! ♘d5?!

Il Nero non può permettere la cattura del pedone in h5, che creerebbe la minaccia h5-h6+: perdono entrambe 23... ♘xb2? 24.gh e 23... ♖c7? 24.gh! (ma non 24. ♜d7? ♘c5!+-). Invece 23... ♘c5! 24. ♖xe5+ è molto più forte della mossa giocata in partita, e adesso non 24... ♔g8? 25. ♔b1 ♘d5 (25...b3 26.a3 ♘f5!? 27. ♖f6 ♘g7 28.gh!+-) 26. ♖g5+-, ma 24... ♔f7!, e il pedone g6 resta difeso dal re. 25. ♔b1 ♘d5! 26. ♖g3 b3 27.a3 h4! 28. ♜xh4 ♘f6 con l'idea 29... ♜cd8 non crea soverchi pericoli; 25. ♖f4+ ♔g8 porta a una posizione poco chiara ma palesemente pari.

24. ♖d7+



La rozza 24... ♘e7? concede al Bianco un importantissimo tempo per continuare l'attacco, e la partita si conclude rapidamente.

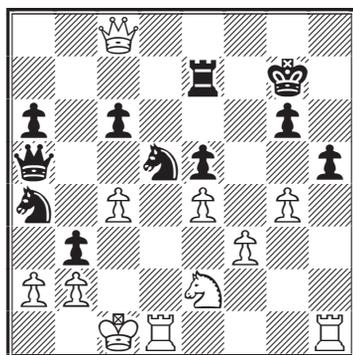
25.gh ♖c5

Non salvano né 25...♞cd8 26.♞e6 ♞xd1+ 27.♞xd1+ né 25...♜c5!? 26.♞d6 g5 27. ♜g3! ♞f7 28.♜f5+.

26.♞e6! (minaccia 27.h6+) **26...♜g8 27.♞d7+ ♞e7 28.♞xe7+ ♞xe7 29. ♞xc8 ♞g5+ 30.f4 ♞g2 31.♞g1** il Nero abbandona.

Torniamo ora alla posizione dell'ultimo diagramma. Come ha spiegato Vadim Zvyagintsev, l'opzione migliore del Nero è passare al contrattacco, e per farlo non deve esitare a sacrificare perfino una torre.

24...♞e7!! 25.♞xc8 (25.♞xd5 ♞xd7 26.♞xa5 ♜xb2! 27.♞xb2 ♞d2+ 28.♞b3 ♞xe2 29.gh c5! porta in un finale di torre giocabile per il Nero) 25...b3!



Il Bianco ha un'ampia scelta, le varianti sono decisamente complicate e non ci vuol molto a perdersi. Bisogna scartare sia 26.ed? ba 27.

♞c2 ♞b4 28.♞xc6 ♞xb2+ 29.♞d3 ♞a3+ 30.♞d2 e4! 31.fe ♜c5+ che 26.a3?! ♞c5 27.♞b1 ♜xb2!? (va bene anche 27...♞f2) 28.♞xb2 ♜b6∞. Non male 26.ab!? ♜ab6 27.♞b8!, per quanto la posizione che ne deriva non sembri sicura per il Bianco e non è quindi semplice avventurarcisi. La più energica e anche la più forte è 26.♞xh5!! gh 27.gh ♜f6 (27...♞c5 28.ab+—) 28.♞f5 ♞f7 29.ab ♜c5 30. ♞c2, conservando ottime *chances* di vittoria.

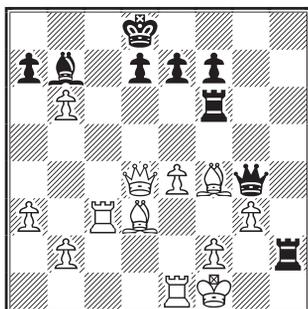
Prima di passare dalla parte introduttiva alla serie di esercizi, vorrei fare un paio di commenti finali. Dato l'argomento principale del nostro studio, non dimenticate di controllare le vostre idee, sempre andando in cerca dei tranelli che l'avversario può aver preparato. In fin dei conti, è questa l'abilità che dovete sviluppare.

Alcuni esercizi non hanno una soluzione univoca. Non sprecate troppe energie alla ricerca di microscopiche differenze (che a volte non ci sono proprio) tra continuazioni che sembrano grosso modo equivalenti, ma preoccupatevi soprattutto di non trascurare qualcosa che sia invece veramente importante.

Esercizi

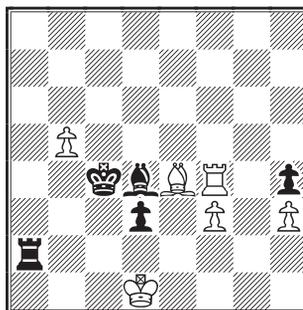
1-1 Leko – Piket

Tiburg 1997



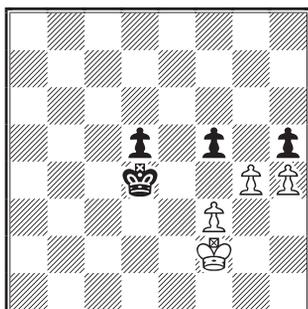
1-2 Veselovsky – Psakhis

Krasnoyarsk soviet ch sf 1980



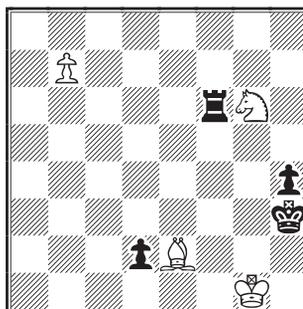
1-3 Yanvarev – Scherbakov

Mosca 1994



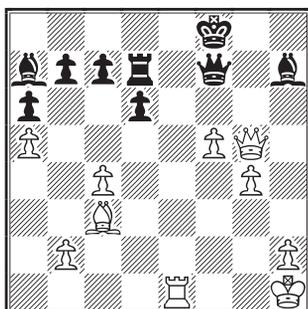
1-4 V. Bron*

1970



1-5 Tomczak – Anand

Lugano 1988



1-6 Tal – Kortchnoi

Riga soviet ch 1958

